

64

ESPECIAL

SUPERTRUCOS



# POKÉMON STADIUM

**trucos para el combate**

¡Los mejores Pokémon! ¡Las tácticas más efectivas!  
¡Consejos para no perder un solo combate!



the 1990s, the number of people with a mental health problem has increased by 50% (Mental Health Foundation 1999). The prevalence of mental health problems has increased in all age groups, but the increase has been most marked in the young (Mental Health Foundation 1999).

There is a growing awareness of the need to address the mental health needs of young people (Mental Health Foundation 1999). The National Institute for Mental Health (NIMH) in the USA has estimated that 10% of the population under the age of 18 has a mental health problem (NIMH 1999). In the UK, the prevalence of mental health problems in young people is estimated to be 10% (Mental Health Foundation 1999).

The prevalence of mental health problems in young people is increasing, and this is a cause for concern. The Mental Health Foundation (1999) has estimated that the prevalence of mental health problems in young people is increasing by 50% per decade. This is a significant increase, and it is important to understand the reasons for this increase. There are a number of factors that may be contributing to this increase, including changes in the environment, changes in the way we live, and changes in the way we think.

One of the factors that may be contributing to the increase in mental health problems in young people is changes in the environment. The environment is becoming more stressful, and this may be contributing to the increase in mental health problems. The environment is becoming more stressful because of the increasing number of people living in urban areas, the increasing number of people living in poverty, and the increasing number of people living in areas of high crime.

Another factor that may be contributing to the increase in mental health problems in young people is changes in the way we live. The way we live is becoming more stressful, and this may be contributing to the increase in mental health problems. The way we live is becoming more stressful because of the increasing number of people working long hours, the increasing number of people living in poverty, and the increasing number of people living in areas of high crime.

A third factor that may be contributing to the increase in mental health problems in young people is changes in the way we think. The way we think is becoming more stressful, and this may be contributing to the increase in mental health problems. The way we think is becoming more stressful because of the increasing number of people living in poverty, the increasing number of people living in areas of high crime, and the increasing number of people living in areas of high unemployment.

The increase in mental health problems in young people is a cause for concern, and it is important to understand the reasons for this increase. There are a number of factors that may be contributing to this increase, including changes in the environment, changes in the way we live, and changes in the way we think. It is important to understand these factors so that we can develop strategies to address the mental health needs of young people.





# POKéMON STADIUM

**TRUCOS PARA EL  
COMBATE**

---

## **CRÉDITOS**

---

### **ESPECIAL SUPERTRUCOS:**

#### **POKÉMON STADIUM**

Gratis con el número 31 de Magazine 64

**REDACCIÓN MARK GREEN**

**DISEÑO INTERIOR Y PRODUCCIÓN ANDREA BALL**

**DISEÑO DE PORTADA JUSTIN WEBB**

**DIRECTOR ANDREA BALL**

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

TM y ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1999 Nintendo

# Contenido

<b>Prefacio</b>	<b>6</b>
Consejos rápidos	7
Conoce a tus Pokémon	8
Tabla de Ataques	9
Tabla de MT y MO	10
Energía reforzada	12
Ataquemanía	13
Estados Alterados	14
Ataques Característicos	16
El Estadio	17
El Rey del Castillo	18
El Alto Mando	19
Explícame esa Habilidad	20
Enciclopedia de Pokémon	27

## **y además**

Tony Hawk's Skateboarding	58
ECW Hardcore	59
Battletanx: Global Assault	60
Vigilante 8: Second Offence	62
Supercross 2000	63

# ¡Bienvenidos!

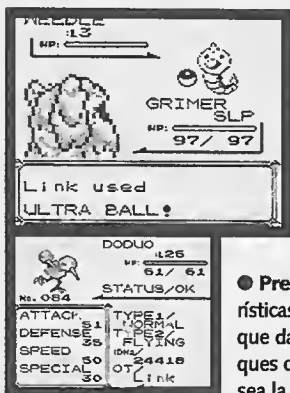
**L**a llegada de *Pokémon Stadium* a la N64 es el equivalente para Nintendo de la invención del televisor en color. Atrás han quedado las paliduchas batallas en blanco y negro de *Pokémon Rojo y Azul* en la Game Boy. En su lugar tenemos ahora Pokémon animados en 3D, que saltan a la arena y muestran ataques que parecen, prácticamente, salirse de la pantalla.

Sin embargo, lograr que tus Pokémon se ganen el respeto del público en *Stadium* no es cosa fácil. Y aunque la posibilidad de trasladar tus Pokémon al cartucho de *Stadium* gracias al Transfer Pak sea algo genial, esto mismo te puede llevar a muchas derrotas penosas si has descuidado el Pokéntrenamiento.

Por suerte para ti, nos tienes a nosotros. Nuestra librito con trucos de batalla tiene todo lo que necesitas saber sobre la preparación de tus Pokémon para los combates, incluyendo la mejor manera de hacerlos evolucionar, cómo sacar el máximo provecho de los cientos de ataques y qué Pokémon son los más convenientes en el violento mundo de *Pokémon Stadium*. Sigue leyendo y descubrirás lo que hay que hacer para convertirse en un auténtico Maestro Pokémon.



# CONSEJOS RÁPIDOS



● ¿Conoces las características?: los índices de **Ataque (AT)** y **Defensa (DF)** miden cómo usan y resisten tus Pokémon movimientos de tipo bicho, lucha, volador, fantasma, tierra, normal y roca. El índice **Especiales (ESP)** determina la efectividad al usar y esquivar los movimientos de tipo eléctrico, fuego, planta, hielo, veneno y agua.

● **Precisión, Evasión y Resistencia** son características 'invisibles' que miden la frecuencia con la que darás en el blanco, evitarás o soportarás los ataques característicos respectivamente. Cuanto mayor sea la experiencia de tus Pokémon, mejores serán.

● Es tentador capturar Pokémon de niveles altos (no es lo mismo un Pikachu de la Central de Energía que uno del Bosque verde), pero entrenando un Pokémon desde niveles muy bajos lograrás que sus características sean maravillosas. Toma el Pokémon más débil que encuentres y llévalo, a base de combates, hasta la Mazmorra Rara en *Pokémon Rojo/Azul*. Obtendrás un Pokémon de Nivel 100 casi indestructible.



● Pero no metas en el PC de Bill el primer Pokémon de bajo nivel que encuentres. Los Pokémon salvajes pueden tener el mismo nivel y, sin embargo, ser muy desiguales en sus características. Por eso, usa docenas de Pokéballs para capturar tantos monstruos como puedas. Luego deshazte de algunos y quédate sólo con los que tengan las mejores cualidades.

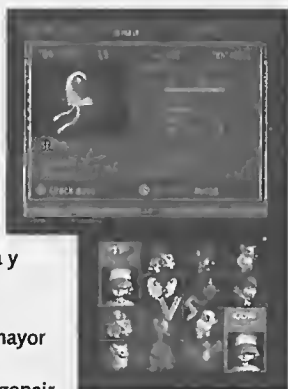


● Los ítems que refuerzan a tus Pokémon están esparcidos por toda la Isla Pokémon. Estos ítems aumentarán las características en base al nivel de tus Pokémon. Por esto, espera a llegar al Nivel 100 para dar Más PS o ese Calcio a tus luchadores. Si los usas muy pronto, las características se reducirán cuando el Pokémon aumente de nivel.

# CONOCE A TUS POKÉMON

● Generalizando, los 150 Pokémon pueden clasificarse en dos tipos: fuertotes, como Graveler o Blastoise, que tienen gran poder de Ataque y Defensa, pero poca velocidad; y atléticos, como Alakazam y Vaporeon, que sobresalen en Velocidad y Especial, pero que carecen de músculos. Teniendo esto en cuenta, una técnica útil es la de usar este último tipo para asegurarse el primer tumbó en la batalla y derribar al oponente en el primer intento.

● Un equipo ganador está formado por el mayor número posible de tipos de Pokémon. Con monstruos de "doble tipo" (tales como Dragonair, que combina los tipos dragón y volador), esto es más fácil de lograr de lo que parece. Puedes encabezar tu banda con algún monstruo que sea casi invulnerable, por ejemplo con alguno de tipo fantasma o psíquico.



Pokémon	Tipo	2º Tipo (tras evolucionar)
Charmander	fuégo	volador
Charmeleon	fuégo	volador
Caterpie	bicho	volador
Metapod	bicho	volador
Dratini	dragón	volador
Dragonair	dragón	volador
Magikarp	agua	volador
Nidoran (H)	veneno	tierra
Nidoran (M)	veneno	tierra
Nidorina	veneno	tierra
Nidorino	veneno	tierra
Poliwag	agua	lucha
Poliwhirl	agua	lucha
Shellder	agua	hielo
Staryu	agua	psíquico

● La desventaja de los Pokémon de 'doble tipo' es que dos tipos de ataque provocarán el temido mensaje "¡Es muy efectivo!". Pero hay una solución para esto: evita que evolucionen hasta su tercer estado y, de este modo, nunca lograrán un segundo tipo. ¡Genial!



# TABLA DE ATAQUES

Te presentamos la forma más rápida, cómoda y eficaz de saber cómo actuar en cada combate. Con nuestra tabla podrás saber exactamente cuánto daño vas a hacer o a recibir del rival. Sigue atentamente las indicaciones de la parte inferior.

		Defensa														
		Normal	Fuego	Agua	Eléctrico	Planta	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón
Ataque	Normal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	+	✗	✓
	Fuego	✓	+	+	✓	♥	♥	✓	✓	✓	✓	✓	♥	+	✓	✓
	Agua	✓	♥	+	+	+	✓	✓	✓	♥	✓	✓	✓	♥	✓	+
	Eléctrico	✓	✓	♥	+	+	✓	✓	+	✗	♥	✓	✓	✓	✓	+
	Planta	✓	+	♥	✓	+	✓	✓	✓	♥	+	✓	+	♥	✓	+
	Hielo	✓	+	+	✓	♥	+	✓	✓	♥	♥	✓	✓	♥	✓	♥
	Lucha	♥	✓	✓	✓	✓	♥	✓	+	✓	+	+	+	♥	✗	✓
	Veneno	✓	✓	✓	✓	♥	✓	✓	+	+	✓	✓	♥	+	+	✓
	Tierra	✓	♥	✓	♥	+	✓	✓	♥	✓	✗	✓	+	♥	✓	✓
	Volador	✓	✓	✓	+	♥	✓	♥	✓	✓	✓	✓	♥	+	✓	✓
	Psíquico	✓	✓	✓	✓	✓	✓	♥	♥	✓	✓	+	✓	✓	✓	✓
	Bicho	✓	+	✓	✓	♥	✓	+	✓	✓	+	♥	✓	✓	+	✓
	Roca	✓	♥	✓	✓	✓	♥	+	✓	+	♥	✓	♥	✓	✓	✓
	Fantasma	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	♥	✓	✓	✓	✓
	Dragón	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	♥

## Pokémon de un solo tipo

✓ = 1x de daño

♥ = 2-3x de daño

+

X = sin efecto

## Igual para Pokémon de doble tipo, excepto:

♥ & ♥ = 4-6x de daño

♥ & + = 1x de daño

+

ESPECIAL SUPERTRUCOS

64 9

# TABLA DE MT Y MO

Aquí tienes una lista con la que podrás conseguir esos potentes ataques que sólo las máquinas pueden proporcionar...

ATAQUE	MT/MO	LOCALIZACIÓN
Amortiguador	MT41	Ciudad Azulona
Ataque Aéreo	MT43	Calle Victoria
Autodestrucción	MT36	Silph S.A.
Avalancha	MT48	Tiendas de Azulona
Bomba Huevo	MT37	Ciudad Fucsia, Tiendas de Azulona
Cabezazo	MT40	Zona Safari
Come Sueños	MT42	Ciudad Verde
Contador	MT18	Tiendas de Azulona
Corte	MO01	S.S. Anne
Danza Espada	MT03	Silph S.A.
Derribo	MT09	Ciudad Azafrán, Tiendas de Azulona
Descanso	MT44	Ciudad Carmín, S.S. Anne
Destello	MO05	Ruta 2
Día de Pago	MT16	Ruta 12
Doble Equipo	MT32	Ciudad Fucsia, Tiendas de Azulona
Doble Filo	MT28	Zona Intercambio
Excavar	MT28	Ciudad Celeste
Explosión	MT47	Calle Victoria
Fisura	MT27	Gimnasio de Ciudad Verde
Fuerza	MO04	Ciudad Fucsia
Furia	MT20	Ruta 1
Furia Dragón	MT23	Ciudad Azulona
Golpe Cuerpo	MT08	Gimnasio Ciudad Celeste
Híper Rayo	MT15	Ciudad Azulona

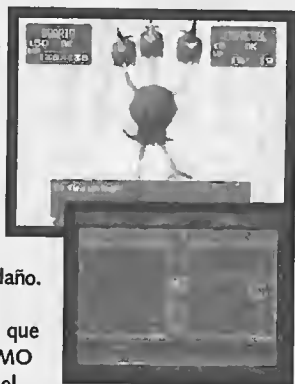
## POKéMON STADIUM

Llamarada	MT38
Mega Agotar	MT21
Mega Patada	MT05
Mega Puño	MT01
Metrónomo	MT35
Mimético	MT31
Mov. Sísmico	MT19
Onda Trueno	MT45
Perforador	MT07
Pistola Agua	MT12
Psico Onda	MT46
Psíquico	MT29
Rapidez	MT39
Rayo	MT24
Rayo Hielo	MT13
Rayo Solar	MT22
Reflejo	MT33
Remolino	MT04
Sumisión	MT17
Surf	MO03
Sustituto	MT50
Teletransporte	MT30
Terremoto	MT26
Tóxico	MT06
Tri Ataque	MT49
Trueno	MT25
Venganza	MT34
Ventisca	MT14
Viento Cortante	MT02
Vuelo	MO02

Gimnasio de Isla Canela  
 Gimnasio de Ciudad Azulona  
 Calle Victoria, Tiendas de Azulona  
 Mt. Moon, Tiendas de Azulona  
 Laboratorio de Isla Canela  
 Ciudad Azafrán  
 Ruta 25  
 Ruta 24  
 Esquina de Intercambio  
 Mt. Moon  
 Gimnasio de Ciudad Azafrán  
 Ciudad Azafrán  
 Ruta 12, Puesto de Observación  
 Gimnasio de Ciudad Carmín  
 Tiendas de Azulona  
 Isla Canela  
 Central Energía, Tiendas de Azulona  
 Ruta 4  
 Calle Victoria, Tiendas de Azulona  
 Zona Safari  
 Ciudad Azulona  
 Ruta 9  
 Silph S.A.  
 Gimnasio de Ciudad Fucsia  
 Tiendas de Azulona  
 Central Energía  
 Gimnasio Ciudad Plateada  
 Isla Canela  
 Tiendas de Azulona, Zona Intercambio  
 Ruta 16

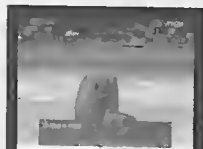
# ENERGÍA REFORZADA

● Con las Máquinas Técnicas y Ocultas podrás confundir las expectativas de tu rival sobre los ataques de tus Pokémon, o despachar algún oponente particularmente irritante de la CPU con un algún movimiento súper efectivo. Pero, ¡cuidado! Los movimientos MT/MO son menos fuertes que sus homólogos 'oficiales', aunque puedes eludir esta desventaja fácilmente recurriendo al ataque Furia Dragón, que siempre provoca 40 puntos de daño.



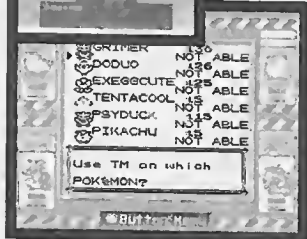
● Para conseguir movimientos tan potentes que pongan el suelo a temblar, utiliza las MT y MO con Pokémon que sean del mismo tipo que el movimiento y posean muchas de las características relacionadas (consulta la pág. 7). Por ejemplo, la MO Surf, que enseña el poderoso ataque Surf, es mejor que la uses con Kabutops, que es de tipo Agua y ataca muy fuerte.

● Si la larguísima lista de MTs y MOs te está enloqueciendo, recuerda que las más útiles son aquellas que absorben la energía de tu oponente (Come Sueños, Mega Agotar), y los ataques con los que puedes aplastar un tipo habitual de Pokémon usando un solo golpe (Llamarada, Rayo Hielo). Algunos movimientos necesitan dos turnos para realizarse, así que no los gastes en Pokémon lentos y débiles, porque éstos habrán muerto después de la segunda ronda.



● Hablemos de un último ítem: Más PP.

Normalmente está escondido tras los árboles, las rocas y las estatuas en el juego para Game Boy. Si has recibido el Buscaobjetos de parte del ayudante del Profesor Oak, no tendrás problemas para hallar el Más PP. No lo uses irresponsablemente: Más PP es lo mejor para lograr los movimientos ofensivos más poderosos.



# ATAQUEMANÍA

● Además de los multiplicadores de PS descritos en las páginas anteriores, puedes doblar la cantidad de daño que provoques con cualquier movimiento si lo ejecutas con un Pokémon del mismo tipo. Así que mueve tus fichas con astucia y te verás propiciando a un enemigo temible 12 veces más daño del habitual.

● Es mejor olvidarse de cierto tipo de movimientos. Los súper poderosos ataques de "un golpe" tienen un índice de éxito increíblemente bajo, de modo que usarlos equivale a desperdiciar un turno. Por el contrario, habilidades que reportan una cantidad fija de daño (Furia Dragón, Bomba Sónica) pierden casi todo su valor contra Pokémon de niveles altos, los cuales se mueren de risa ante ataques de 100PS.



● Hay una lista de movimientos que casi garantizan un golpe crítico (en concreto: Martillazo, Foco Energía, Golpe Karate, Hoja

Afilada y Cuchillada). Si tienen éxito, tu recompensa es la de infligir el doble de daño, y si tu rival no tiene la fortuna de

poseer un índice de Defensa/Especial alto, los efectos le rebanarán por completo las defensas que tenga incrementadas temporalmente (mediante movimientos como Reflejo y Fortaleza)

● En el peor de los casos, si has consumido todos los PP de tus cuatro movimientos, aún puedes hacer algo: en estos momentos es cuando Combate tiene utilidad. No es el mejor movimiento que hay sobre la faz de la Tierra y, por desgracia, recibirás una cuarta parte del daño que tú mismo hagas. Además, por ser un movimiento de tipo Normal, no tiene ningún efecto sobre Pokémon Roca.



# ESTADOS ALTERADOS

No irás a ningún lado si te limitas a agitar tus puños y a ser optimista. Por eso, altera el estado de tu enemigo para tomar ventaja en la batalla, pero asegúrate de que tu monstruo es capaz de desviar un ataque si la táctica falla.

## MOVIMIENTOS VISIBLES

### QUEMADURA

**Efecto:** Resta velocidad a tu oponente, reduce a la mitad el poder de sus ataques y le succiona PS en cada turno.

**Mejor movimiento:** Llamarada. Cuanto más fuerte sea, más oportunidad tiene de quemar.

**Útil para:** Minar la fuerza de un monstruo tan potente como todo tu equipo junto.

**Inútil contra:** Pokémon Fuego, Agua y Roca.

### CONGELACIÓN

**Efecto:** Reduce la velocidad de tu oponente y le impide usar movimientos de ataque.

**Mejor movimiento:** Rayo Hielo. De nuevo, cuanto más fuerte sea, más posibilidades tienes de congelar a tu rival.

**Útil para:** Pokémon relativamente débiles, que se aprovechan de un único movimiento fuerte.

**Inútil contra:** Pokémon Fuego, Agua y Hielo.

### PARÁLISIS

**Efecto:** Resta velocidad a tu oponente y (en ocasiones) impide que usen movimientos de ataque.

**Mejor movimiento:** Onda Trueno.

**Útil para:** Debilitar un monstruo fuerte y asegurarse el primer golpe con un Pokémon de poca velocidad.

**Inútil contra:** Ninguno, aunque Onda Trueno no tiene efectos contra Pokémon Tierra.

### VENENO

**Efecto:** Succiona PS en cada turno.

**Mejor movimiento:** Tóxico. El daño que hace se duplica en cada turno.

**Útil para:** Debilitar gradualmente a un Pokémon con gran Defensa y PS.

**Inútil contra:** Pokémon Veneno, Tierra, Roca y Fantasma.



## SUEÑO

**Efecto:** Pone a dormir a tu oponente durante un número indefinido de turnos.

**Mejor movimiento:** Espora. Somnífero también es efectivo.

**Útil para:** Conseguir el tiempo necesario para cambiar a un Pokémon poderoso, o alguno con el maravilloso movimiento Come Sueños.

**Inútil contra:** Ninguno, aunque Come Sueños es inútil contra Psíquicos.

## MOVIMIENTOS INVISIBLES

### ATADURA

**Efecto:** Tu enemigo no se moverá si tienes un índice alto de Velocidad.

**Útil para:** Detener los ataques de un Pokémon fuerte pero lento.

**Inútil contra:** Pokémon tipo Fuego, Agua, Dragón, Roca y Fantasma.

### CONFUSIÓN

**Efecto:** Aumenta la posibilidad de que tu rival se golpee a sí mismo, y no a ti.

**Útil para:** Combinarlo con movimientos que quiten Precisión (como Kinético).

**Inútil contra:** Pokémon con gran Defensa y bajo Ataque.

### ANULACIÓN

**Efecto:** Durante un rato te librarás de los ataques de tu oponente.

**Útil para:** Pokémon con un ataque, o que usen casi siempre alguno muy poderoso.

**Inútil contra:** Pokémon con un índice de PS muy elevado.

### RESTRICCIÓN

**Efecto:** El enemigo no puede atacar durante un turno.

**Útil para:** Lograr que movimientos como Mordisco y Patada Giro sean más efectivos.

**Inútil contra:** Pokémon tipo Roca y Fantasma.

### DRENADO

**Efecto:** Absorbe energía de tu oponente en cada turno.

**Útil para:** Recuperar PS de un monstruo debilitado, o para succionar la vida de un Pokémon dormido.

**Inútil contra:** Pokémon Fuego, Agua y Hielo.

### SUSTITUCIÓN

**Efecto:** Tu Pokémon es reemplazado por una Pokémuñeca, que recibe los golpes.

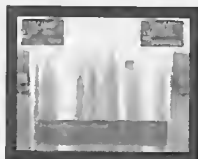
**Útil para:** Hacer que tu oponente no pueda aprovechar sus movimientos de "un golpe".

**Inútil contra:** Pokémon con ataques demasiado fuertes, pues la muñeca morirá en un sólo turno.

# ATAQUES CARACTERÍSTICOS



Recurrir a movimientos que reducen las características de tu oponente, o que incrementan las tuyas, es un modo fácil de aumentar tus oportunidades de salir victorioso, aun cuando pierdas un turno por usarlos.



## Defensivos

- Aunque sólo te las puedas arreglar para usar un movimiento DEFENSIVO en la pelea, tendrás garantizado un combate más fácil contra los escupidizos monstruos tipo Roca y Fantasma. Armadura Ácida y Barrera son los más poderosos.

- Contra Pokémon Eléctricos, Fuego y Agua, usa movimientos ESPECIALES tales como Amnesia. Éste aumenta el ataque y la defensa de tus movimientos Especiales (consulta la pág. 7), y mejora los ataques de los monstruos fuertes en cada ronda.

- Uno de los movimientos de ataque característicos más útiles es Agilidad, el cual tiene el efecto de aumentar la VELOCIDAD. Si estás fastidiado porque un Pokémon ligeramente más veloz que el tuyo ataca siempre el primero, con esto le vas a quitar la sonrisa de la cara.

- Para aumentar la EVASIÓN, usa Doble Equipo. Si tienes la oportunidad de combinarlo con un movimiento que reste Velocidad a tu oponente, tendrás la feliz ventaja de esquivar cualquier golpe que te lancen.

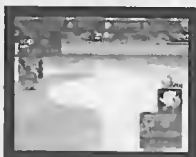


## Ofensivos

- El uso de movimientos que reduzcan la PRECISIÓN y la DEFENSA de tus oponentes sólo tendrán éxito si sus características son ya bastante bajas. Perder turnos quitándole precisión y defensa a Pokémon fortachones es igual que querer ir pronto a la tumba.

- Habilidades como el Dispositivo Demora son útiles para REDUCIR LA VELOCIDAD de tus rivales, a la vez que supone un AUMENTO DE VELOCIDAD sobre tu equipo. Si no tienes este movimiento, recurre a un ataque Paralizador o Quemador para alcanzar el mismo resultado.

# EL ESTADIO



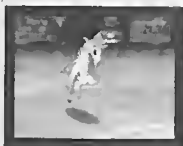
## PIKA COPA

En este torneo de principiantes te enfrentarás a una gran variedad de Pokémon, así que asegúrate de que en tu equipo haya monstruos capaces de luchar con adversarios de todo tipo. Pokémon Psíquicos y Fantasma son convenientes para distribuir tus

bofetones al tiempo que esquivas ataques normales, pero un monstruo de Agua es esencial para ocuparse sin demora de rivales tipo Roca. Si las cosas se están complicando, usa un Carburante o Más PP en el Laboratorio del Profesor Oak.

## MINI COPA

De nuevo, tus mejores amigos serán los Pokémon Fantasma: los movimientos Normales y Lucha simplemente no les hacen ni cosquillas; pero los lios en la Mini Copa te los dará la cantidad de movimientos sorpresivos que usan los contendientes. Usa toda la velocidad que tengas: coloca a Aerodactyl y otros Pokémon rápidos en cabeza de lista y empieza a confiar en el movimiento Rapidez para asegurarte el primer golpe en cada batalla.



## POKÉ COPA

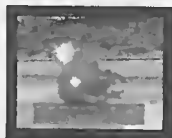
El enemigo comienza a sacar Pokémon Psíquicos en cantidades alarmantes, lo que significa que debes recurrir por tercera vez a tus chicos Fantasma. Los Eléctricos y los Hielo también tienen aquí un papel importante,

pero tómate primero unos tumos para estudiar al oponente y después llena tu banco con los monstruos necesarios para resolver sin piedad la situación. La clave es la pura fuerza bruta: monstruos Roca son ideales para esto.

## SÚPER COPA

Si no tienes, al menos, media docena de monstruos de Nivel 100, nadie te abrirá la puerta del triunfo. Si has capturado a Mewtwo en el juego de Game Boy, el encorvado bicho se sentirá aquí como en su casa.

Usa el movimiento Amnesia para fortalecer sus habilidades Especiales y deja que Psíquico e Híper Rayo repartan el castigo generosamente.



# EL REY DEL CASTILLO

**Ocho Líderes de Gimnasio, cuatro miembros del Alto Mando y dos Invitados Sorpresa. Vaya fiestecita...**

## **BROCK**

Los Pokémon tipo Roca son irrisoriamente vulnerables al agua, así que usa monstruos como Gyrados y Poliwrath, asegurándote de que sus índices de velocidad sean altos. Con esto, los Pokémon de Brock empezarán a decir adiós en segundos.

## **MISTY**

Esos Pokémon de Agua no te servirán contra Misty. En su lugar, lanza a la arena Pokémon tipo Eléctrico y convertirás a sus monstruos tipo Agua en inofensivos charcos. Si esto falla, envía a la fiesta Pokémon tipo Planta, como Scyther, por ejemplo.

## **LT SURGE**

Guarda tus Pokémon eléctricos, pues Lt Surge usa el mismo tipo. Pokémon Tierra y Agua serán tus mejores aliados, ya que ambos son efectivos contra los rivales eléctricos y resisten sus ataques.

## **ERIKA**

Aunque los mejores Pokémon para enfrentarte al completo equipo de Erika son los de tipo Fuego y Planta, es posible que tengas que dejarlos a un lado y recurrir a monstruos Psíquicos para resistir sus venenosos ataques.

## **KOGA**

Las Pokéballs de Koga tienen dentro monstruos venenosos. Por tanto, saca tu fichaje de Psíquicos, como Hypno, para derrotarles. También tendrás que recurrir aquí por primera vez a tus Pokémon tipo Bicho contra los entrenadores de Psíquicos.

## **SABRINA**

El equipo de Sabrina está formado por Psíquicos y únicamente monstruos tipo Bicho son útiles aquí. De todas formas, va bien que combines los movimientos Hipnosis y Come Sueños de Hypno para engullirte la energía de tu oponente.

## **BLAINE**

Mmm... ¿Duro, eh? Aquí te enfrentas con Pokémon Lucha, Psíquico y Fuego, en ese orden, así que saca Psíquicos, Bichos y de Agua, también en este orden. Vuelo y Excavar serán muy útiles para evitar Explosión y Autodestrucción.

**GIOVANNI**

Los Pokémon Tierra de Giovanni se van a reseca con los ataques Agua. Usa Pokémon con un alto índice de Velocidad para reservarte el primer golpe y recuerda que los Pokémon Eléctricos no te servirán de nada aquí.

**EL ALTO MANDO**

---

**LORELEI**

Para los Pokémon Agua y Hielo de Lorelei necesitarás un fuerte y veloz monstruo Eléctrico. Prepara también uno tipo Fuego para derretir su poderoso Jynx.

**BRUNO**

La especialidad de Bruno son los Pokémon Tierra y Lucha, de modo que le ha llegado el turno a tus monstruos Psíquicos y Agua. En cualquier caso, evita monstruos susceptibles a los ataques de Tierra.

**AGATHA**

Nunca menosprecies a los Pokémon Veneno. Tus Pokémon Psíquicos deben ser suficientes para arreglar las cuentas, pero prepárate para cambiar de Pokémon si los de Agatha te ponen a dormir y mantén a mano Eléctricos.

**LANCE**

En esta batalla verás Pokémon Hielo, Agua y Eléctricos. Sólo hay un único monstruo tipo Dragón aquí, pero si te haces con el primer ataque usando un bicho veloz evitarás salir afectado por sus ataques.

---

**GARY**

Ha vuelto, y está armado con una selección de Pokémon muy bien surtida. Pokémon Fuego, Tierra y Eléctricos van perfectos aquí, pero lánzalos a la arena solamente cuando tengas que luchar contra un Pokémon de tipo opuesto.

**MEWTWO**

Esta batalla sólo tiene lugar cuando has vencido en todos los combates y copas del Castillo. Sólo hay que vencer a un Mewtwo, así que lánzale tus Pokémon más veloces al huesudo gato para reducir sus oportunidades de acertarte un golpe.

# EXPLÍCAME ESA HABILIDAD

## DAÑO FIJO

Bomba Sónica	20	Normal	20 PS
Furla Dragón	10	Dragón	40 PS
Mov. Sísmico	20	Lucha	Igual a EXP.
Psico Onda	15	Psíquico	Igual a EXP.
Súper Diente	10	Normal	Reduce a la mitad los PS del rival
Tinieblas	15	Fantasma	Igual a EXP.

## POCO DAÑO

Agarre	30	Normal	
Arañazo	30	Normal	
Ata. Rápido	30	Normal	Siempre atacas el primero
Ataque-Ala	35	Volador	
Burbuja	30	Agua	También reduce la velocidad
Lengüetazo	30	Fantasma	También paraliza
Patada Salto	25	Lucha	Pierdes PS si fallas
Picotazo	35	Volador	
Pistola Agua	25	Normal	
Placaje	35	Normal	
Restricción	35	Normal	También reduce la velocidad
Tomado	35	Volador	
Veneno	35	Veneno	También envenena

## DAÑO NORMAL

Ácido	30	Veneno	También reduce la defensa
Ascuas	25	Fuego	También quema
Combate	10	Normal	Recibes el daño que haces
Confusión	25	Psíquico	También confunde
Contador	20	Lucha	Devuelve el doble del daño recibido
Cornada	25	Normal	
Corte	30	Normal	

## POKÉMON STADIUM

Destructor	35	Normal	
Día de Pago	20	Normal	
Giro Fuego	15	Fuego	También quema
Hip. Colmillo	15	Normal	También asusta
Impactrueno	30	Eléctrico	También paraliza
Lanza Rocas	15	Roca	
Mordisco	25	Normal	También asusta
Patada Baja	20	Lucha	También asusta
Patada Giro	15	Lucha	También asusta
Patada S. Alta	20	Lucha	Pierdes PS si fallas
Picotazo Taladro	20	Volador	
Pisotón	20	Normal	También asusta
Polución	20	Veneno	También envenena
Portazo	20	Normal	
Rapidez	20	Normal	100% de Precisión
Rayo Aurora	20	Hielo	También congela o reduce el Ataque
Residuos	20	Veneno	También envenena
Sumisión	25	Lucha	Recibes el daño que haces

## MUCHO DAÑO

Autodestrucción	10	Normal	Daña al Pokémon propio
Avalancha	10	Roca	
Bomba Huevo	10	Normal	
Burbuja	30	Agua	También reduce la velocidad
Cabezazo	15	Normal	Dos turnos
Cascada	15	Agua	
Derribo	20	Normal	Recibes el daño que haces
Doble Filo	15	Normal	Recibes el daño que haces
Fuerza	15	Normal	
Furia	20	Normal	Aumenta el poder, pero el Pokémon se descontrola
Golpe Cabeza	15	Normal	También asusta
Golpe Cuerpo	15	Normal	También paraliza

## POKÉMON STADIUM

---

Hueso Palo	20	Tierra	También asusta
Lanzallamas	15	Fuego	También quema
Látigo Cepa	10	Planta	
Mega Puño	20	Normal	
Psico-Rayo	20	Psíquico	También confunde
Puño Fuego	15	Fuego	También quema
Puño Hielo	15	Hielo	También congela
Puño-Mareo	10	Normal	
Rayo Hielo	10	Hielo	También congela
Surf	15	Agua	
Terremoto	10	Tierra	
Tri-Ataque	10	Normal	

## DAÑO EXTREMO

Ataque Aéreo	5	Volador	Dos turnos
Explosión	5	Normal	Daña al propio Pokémon
Hidro Bomba	5	Agua	
Híper Rayo	5	Normal	Descansas en el segundo turno
Llamarada	5	Fuego	También quema
Mega Patada	5	Normal	
Psíquico	10	Psíquico	También reduce Especial
Puño-Trueno	15	Eléctrico	También paraliza
Rayo	15	Eléctrico	También paraliza
Trueno	10	Eléctrico	También paraliza
Ventisca	5	Hielo	También congela

## POSIBLES GOLPES CRÍTICOS

Cuchillada	20	Normal
Foco Energía	30	Normal
Golpe Karate	25	Normal
Hoja Afilada	25	Planta
Martillazo	10	Agua

## POSIBLES MUERTES

Fisura	5	Tierra
--------	---	--------

---



Guillotina	5	Normal
Perforador	5	Normal

## GOLPES MÚLTIPLES

Atadura	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Ataque Furia	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Clavo Cañón	15	Normal	2 a 5 golpes medianos
Danza Pétalo	20	Planta	2 a 3 golpes medianos. También confunde al propio Pokémon
Doble Patada	30	Lucha	2 golpes medianos
Dobleataque	20	Bicho	2 golpes medianos. También envenena
Doblebofetón	10	Normal	2 a 5 golpes leves
Golpe	20	Normal	2 a 5 golpes medianos. También confunde al propio Pokémon
Golpes Furia	15	Normal	2 a 5 golpes medianos
Huesomerang	10	Tierra	2 golpes medianos
Pin Misil	20	Bicho	2 a 5 golpes medianos
Presa	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Puño Cometa	15	Normal	2 a 5 golpes leves
Repetición	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Tenaza	10	Agua	2 a 5 golpes leves

## MOVIMIENTOS CON RECARGA

Excavar	10	Tierra	Mucho Daño
Rayo Solar	10	Planta	Daño extremo
V. Cortante	10	Normal	Mucho Daño
Venganza	10	Normal	Se recarga con 2 o 3 turnos y provoca el daño recibido x2
Vuelo	15	Volador	Mucho Daño

## AUMENTAN PS

Absorber	20	Planta	Absorbe el daño recibido
Amortiguador	10	Normal	Recupera la mitad de PS
Chupa Vidas	15	Bicho	

## POKÉMON STADIUM

---

Come sueños	15	Psíquico	Sólo sirve contra Pokémon dormidos
Drenadoras	10	Planta	
Mega Agotar	10	Planta	Absorbe el daño recibido
Recuperación	20	Normal	Recupera la mitad de PS

## AUMENTAN CARACTERÍSTICAS

Afilar	30	Normal	Aumenta el Ataque
Agilidad	30	Psíquico	Aumenta la Velocidad
Amnesia	20	Psíquico	Aumenta el Especial
Armada. Ácida	40	Veneno	Aumenta la Defensa
Ataque Rápido	30	Normal	Siempre atacas el primero
Barrera	30	Psíquico	Aumenta la Defensa
Danza-Espada	30	Normal	Aumenta el Ataque
Desarrollo	40	Normal	Aumenta el Ataque
Descanso	10	Psíquico	Recargas la barra de PS, pero pierdes dos turnos
Doble Equipo	15	Normal	Aumenta la capacidad de evadir
Fortaleza	30	Normal	Aumenta la Defensa
Furia	20	Normal	El poder de ataque aumenta cada turno
Meditación	40	Psíquico	Aumenta el Ataque
Pantalla Luz	30	Psíquico	Reduce al 50% los daños de Especiales
Reducción	20	Normal	Aumenta la capacidad de evadir
Reflejo	20	Psíquico	Reduce al 50% los daños de Psíquicos
Refugio	40	Agua	Aumenta la Defensa

## REDUCEN CARACTERÍSTICAS DEL Oponente

Ácido	30	Veneno	Reduce la Defensa
Ataque-Arena	15	Normal	Reduce la Precisión
Burbuja	30	Agua	Reduce la Velocidad
Chirrido	40	Normal	Reduce la Defensa
Destello	20	Normal	Reduce la Precisión
Disp. Demora	40	Bicho	Reduce la Velocidad
Gruñido	40	Normal	Reduce el Ataque
Kinético	15	Psíquico	Reduce la Precisión

## POKÉMON STADIUM

Látigo	30	Normal	Reduce la Defensa
Malicioso	30	Normal	Reduce la Defensa
Pantallahumo	20	Normal	Reduce la Precisión
Psíquico	10	Psíquico	Reduce el Especial
Rayo Aurora	30	Hielo	Reduce el Ataque
Rayo Burbuja	20	Agua	Reduce la Velocidad
Restricción	35	Normal	Reduce la Velocidad

### QUEMAN

Ascuas	25	Fuego	También causa daño mediano
--------	----	-------	----------------------------

### DUERMEN

Beso Amoroso	10	Normal
Canto	15	Normal
Espora	15	Bicho
Hipnosis	20	Psíquico
Somnífero	15	Planta

### ASUSTAN

Hip. Colmillo	15	Normal	También causa daño mediano
Hueso Palo	20	Tierra	También causa daño grave
Mordisco	25	Normal	También causa daño mediano
Patada Baja	20	Lucha	También causa daño mediano
Pisotón	20	Normal	También causa daño mediano

### CONFUNDEN

Confusión	25	Psíquico	También causa daño mediano
Psico-Rayo	20	Psíquico	También causa daño grave
Rayo Confuso	10	Fantasma	
Supersónico	20	Normal	

### CONGELAN

Rayo Aurora	20	Hielo	También daña y reduce el Ataque
Ventisca	5	Hielo	También causa daño extremo

## POKÉMON STADIUM

---

### PARALIZAN

Deslumbrar	30	Normal	
Golpe Cuerpo	15	Normal	También causa daño grave
Impactrueno	30	Eléctrico	También causa daño mediano
Lengüetazo	30	Normal	También causa daño leve
Onda Trueno	20	Eléctrico	
Paralizador	30	Planta	
Puño-Trueno	15	Eléctrico	También causa daño grave
Rayo	15	Eléctrico	También causa daño grave
Trueno	10	Eléctrico	También causa daño extremo

### ENVENENAN

Dobleataque	20	Bicho	También causa daño mediano
Gas Venenoso	40	Veneno	
Picotazo Ven.	35	Veneno	También causa daño leve
Polución	20	Veneno	También causa daño mediano
Polvo Veneno	35	Veneno	
Residuos	20	Veneno	También causa daño mediano
Tóxico	10	Veneno	Aumenta el daño en cada turno

### OTROS

Anulación	20	Normal	Anula uno de los movimientos del oponente
Conversión	30	Normal	Iguala el tipo de Pokémon al del oponente
Metrónomo	10	Normal	Usa un movimiento cualquiera de tu Pokémon
Mimético	10	Normal	Aprendes un movimiento de tu rival
Mov. Espejo	20	Volador	Copias el último movimiento del oponente
Neblina	30	Hielo	Defiende contra ataques característicos
Niebla	30	Hielo	Cancela todos los efectos
Salpicadura	40	Agua	No hace daño
Sustitución	10	Normal	Crea un clónico de tu Pokémon con 1/8 de tus PS
Transform.	10	Normal	Simula la apariencia y los ataques del rival

# ENCICLOPEDIA DE POKÉMON



## ABRA

### Psíquico

Abra > Kadabra (N16) > Alakazam (intercambiado)

Situado en la Ruta 24/25

Todos los Niveles – Teletransporte

## AERODACTYL

### Roca/Volador

### No Evolucionan

Situado en el Laboratorio de Isla Canela

Todos los Niveles – Ataque Ala · Todos los

Niveles – Agilidad · Nivel 33 – Supersónico

· Nivel 38 – Mordisco · Nivel 45 – Derribo

Nivel 54 – Híper Rayo



## ALAKAZAM

### Psíquico

Abra > Kadabra (N16) > Alakazam  
(Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 20 – Anulación · Nivel 27 –

Psico-Rayos · Nivel 31 – Recuperación ·

Nivel 38 – Psíquico · Nivel 42 – Reflejo

## ARBOK (SÓLO EN ROJO)

### Veneno

Ekans > Arbok (N22)

Situado en las Rutas 8 y 23

Nivel 17 – Mordisco · Nivel 27 – Deslumbrar

· Nivel 36 – Chirrido · Nivel 47 – Ácido



## ARCANINE

### Fuego

Growlithe > Arcanine (Piedra Fuego)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos  
de Growlithe

## POKÉMON STADIUM

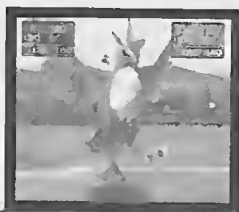
### ARTICUNO

**Hielo/Volador**

**No evoluciona**

Situado en Isla Espuma

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles  
– Rayo Hielo · Nivel 51 – Ventisca · Nivel 55 –  
Agilidad · Nivel 60 – Neblina



### BEEDRILL

**Bicho/Veneno**

Weedle > Kakuna (N7) > Beedrill (N10)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 12 – Ataque Furia · Nivel 16 – Foco  
Energía · Nivel 20 – Dobleataque · Nivel 25 –

Furia · Nivel 30 – Pin Misil · Nivel 35 – Agilidad

### BELLSPOUT (SÓLO EN AZUL)

**Planta/Veneno**

Bellsprout > Weepingbell (N21) >

Victreebell (Piedra Hoja)

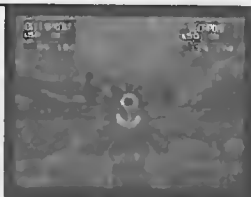
Situado en las Rutas 5-7, 12-15 y 24-25

Todos los Niveles – Látigo Cepa · Todos los

Niveles – Desarrollo · Nivel 13 – Repetición

· Nivel 15 – Polvo Veneno · Nivel 21 – Paralizador · Nivel 26 – Ácido ·

Nivel 33 – Hoja Afilada · Nivel 42 – Portazo



### BLASTOISE

**Agua**

Squirtle > Wartortle (N16) Blastoise (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 24 – Mordisco · Nivel 31 Refugio · Nivel

42 – Cabezazo · Nivel 52 – Hidro Bomba

### BULBASAU

**Planta/Veneno**

Bulbasaur > Ivysaur (N16) Venusaur (N32)

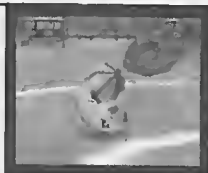
Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles –

Gruñido · Nivel 7 Drenadoras · Nivel 13 – Látigo

Cepa · Nivel 20 Polvo Veneno · Nivel 27 – Hoja Afilada · Nivel 34 –

Desarrollo · Nivel 41 – Somnífero · Nivel 48 – Rayo Solar



## BUTTERFREE

**Bicho/Volador**

Caterpie > Metapod (N7) > Buterfree (N10)

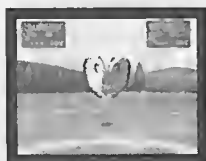
No está en la Isla Pokémon

Nivel 12 – Confusión · Nivel 15 – Polvo Veneno ·

Nivel 16 – Paralizador · Nivel 17 – Somnífero ·

Nivel 21 – Supersónico · Nivel 26 – Remolino ·

Nivel 32 – Psico-Rayó



## CATERPIE

**Bicho**

Caterpie > Metapod (N7) > Buterfree (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 2, 24 y 25

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Disparo Demora

## CHANSEY

**Normal**

No evoluciona

Situado en la Zona Safari y en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Destructor · Todos los

Niveles – Doblebofetón · Nivel 24 – Canto ·

Nivel 30 – Gruñido · Nivel 38 – Reducción · Nivel 44 – Rizo Defensa ·

Nivel 48 – Pantalla Luz · Nivel 54 – Doble Filo



## CHARIZARD

**Fuego/Volador**

Charmander > Charmeleon (N16) >

Charizard (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 36 – Cuchillada · Nivel 46 – Lanza-

llamas · Nivel 55 – Giro Fuego

## CHARMANDER

**Fuego**

Charmander > Charmeleon

(N16) > Charizard (N36)

Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles – Arañazo · Todos

los Niveles – Gruñido · Nivel 9 –

Ascuas · Nivel 15 Malicioso · Nivel

22 – Furia · Nivel 30 – Cuchillada ·

Nivel 38 – Lanzallamas · Nivel 46 – Giro Fuego



## POKÉMON STADIUM

### CHARMELEON

#### Fuego

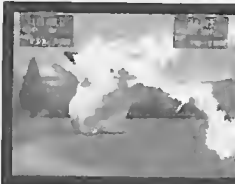
Charmander > Charmeleon (N16)  
> Charizard (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 15 – Malicioso · Nivel 24 – Furia

· Nivel 33 – Cuchillada · Nivel 42 –

Lanzallamas · Nivel 56 – Giro Fuego



### CLEFABLE

#### Normal

Clefairy > Clefable (Piedra Lunar)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Clefairy

### CLEFAIRY

#### Normal

Clefairy > Clefable (Piedra Lunar)

Situado en la Ruta 3

Todos los Niveles – Destructor · Nivel

18 – Doblebofetón · Nivel 24 –

Reducción · Nivel 31 – Metrónomo ·

Nivel 39 – Rizo Defensa · Nivel 48 –

Pantalla Luz



### CLOYSTER

#### Agua/Hielo

Shellder > Cloyster (Piedra Lunar)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 50 – Clavo Cañón

### CUBONE

#### Tierra

Cubone > Marowak (N28)

Situado en la Torre Pokémon

Todos los Niveles – Hueso Palo · Todos

los Niveles – Gruñido · Nivel 25 –

Malicioso · Nivel 31 – Foco Energía ·

Nivel 38 – Golpe · Nivel 43 –

Huesomerang · Nivel 46 – Furia







## DEWGONG

**Agua/Hielo**

**Seel > Dewgong (N34)**

Situado en Isla Espuma

Nivel 35 – Rayo Aurora · Nivel 44 – Descanso · Nivel 50 – Derribo · Nivel 56 – Rayo Hielo

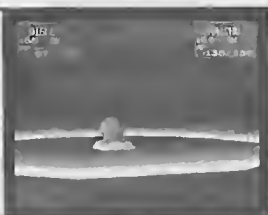
## DIGLETT

**Tierra**

**Diglett > Dugtrio (N26)**

Situado en la Cueva Diglett

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 15 – Gruñido  
· Nivel 19 – Cavar · Nivel 24 – Ataque-Arena ·  
Nivel 31 – Cuchillada · Nivel 40 – Terremoto



## DITTO

**Normal**

**No Evoluciona**

Situado en las Rutas 13-15, 22, 23 y en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Transformación

## DODRIO

**Normal/Volador**

**Doduo > Dodrio (N31)**

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 39 – Furia · Nivel 45 – Tri Ataque ·  
Nivel 51 – Agilidad



## DODUO

**Normal/Volador**

**Doduo > Dodrio (N31)**

Situado en la Zona Safari y en las Rutas 16-18

Todos los Niveles – Picotazo · Nivel 20 – Gruñido · Nivel 24 – Ataque Furia · Nivel 30 – Pico Taladro · Nivel 36 – Furia · Nivel 40 – Tri Ataque · Nivel 44 – Agilidad

## POKÉMON STADIUM

### DRAGONAIR

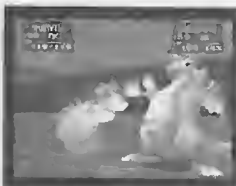
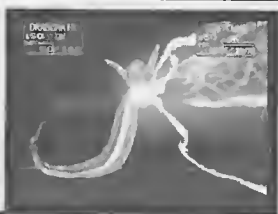
**Dragón**

Dratini > Dragonair (N30) > Dragonite (N55)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 35 – Portazo · Nivel 45 – Furia

Dragón · Nivel 55 – Híper Rayo



### DRAGONITE

**Dragón/Volador**

Dratini > Dragonair (N30) > Dragonite (N55)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 60 – Híper Rayo



### DRATINI

**Dragón**

Dratini > Dragonair (N30) >

Dragonite (N55)

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Repetición · Todos

los Niveles – Malicioso · Nivel 10 –

Onda Trueno · Nivel 20 – Agilidad ·

Nivel 30 – Portazo · Nivel 40 – Furia Dragón · Nivel 50 – Híper Rayo



### DROWZEE

**Psíquico**

Drowzee > Hypno (N20)

Situado en la Ruta 11

Todos los Niveles – Destructor ·

Todos los Niveles – Hipnosis · Nivel

12 – Anulación · Nivel 17 – Confu-

sión · Nivel 24 – Golpe Cabeza Ni-

vel 29 – Gas Venenoso · Nivel 32 –

Psíquico · Nivel 37 – Meditación

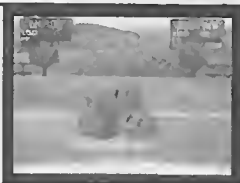
### DUGTRIO

**Tierra**

Diglett > Dugtrio (N26)

Situado en la Cueva Diglett

Nivel 35 – Cuchillada · Nivel 47 – Terremoto



## EEVEE

**Normal**

Vaporean (Piedra Agua), Jolteon (Piedra Trueno), Flareon (Piedra Fuego)

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Ata. Arena · Nivel 27 – Ataque Rápido · Nivel 31 – Látigo · Nivel 37 – Mordisco · Nivel 45 – Derribo



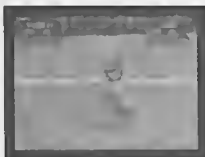
## EKANS (SÓLO EN ROJO)

**Veneno**

Ekans > Arbok (N22)

Situado en las Rutas 4, 9-11 y 23

Todos los Niveles – Repetición · Todos los Niveles – Malicioso · Nivel 10 – Picotazo Ven. · Nivel 17 – Mordisco · Nivel 24 – Deslumbrar · Nivel 31 – Chirrido · Nivel 38 – Ácido



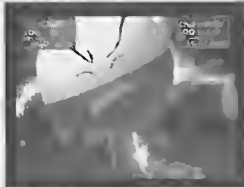
## ELECTABUZZ

**Eléctrico**

**No evoluciona**

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Ataque Rápido · Todos los Niveles – Malicioso · Nivel 34 – Impactrueno · Nivel 37 – Chirrido · Nivel 42 – Puño Trueno · Nivel 49 – Pantalla Luz · Nivel 54 – Trueno



## ELECTRODE

**Eléctrico**

Voltorb > Electrode (N30)

Situado en la Isla Canela y en la Mazmorra Rara

Nivel 40 – Rapidez · Nivel 50 – Explosión

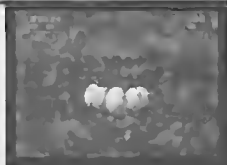
## EXEGGCUTE

**Planta/Psíquico**

Exeggcuter > Exeggutor (Piedra Hoja)

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles – Presa · Todos los Niveles – Hipnosis · Nivel 25 – Reflejo · Nivel 28 – Drenadoras · Nivel 32 – Paralizador · Nivel 37 – Polvo Veneno · Nivel 42 – Rayo Solar · Nivel 48 – Somnífero



## POKÉMON STADIUM

### EXEGGUTOR

**Planta/Psíquico**

Exeggcute > Exeggutor (Piedra Hoja)

No esta en la Isla Pokémon

Nivel 28 - Pisotón



### FARFETCH'D

**Normal/Volador**

No evoluciona

Situado en Ciudad Carmín

Todos los Niveles - Picotazo · Todos los Niveles  
- Ataque-Arena · Nivel 7 - Malicioso · Nivel 15 -  
Ataque-Furia · Nivel 23 - Danza-Espada · Nivel  
31 - Agilidad · Nivel 39 - Cuchillada

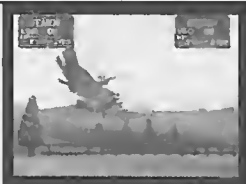
### FEAROW

**Normal/Volador**

Spearow > Fearow (N20)

Situado en las Rutas 18 y 23

Nivel 25 - Reflejo · Nivel 34 - Pico Taladro ·  
Nivel 43 - Agilidad



### FLAREON



**Fuego**

Vaporean (Piedra Agua),  
Jolteon (Piedra Trueno),  
Flareon (Piedra Fuego)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 27 - Ata. Rápido · Nivel 31 -  
Ascuas · Nivel 37 - Látigo · Nivel 40  
- Mordisco · Nivel 42 - Malicioso ·  
Nivel 44 - Giro Fuego · Nivel 48 -  
Furia · Nivel 54 - Lanzallamas

### GASTLY

**Fantasma/Veneno**

Gastly > Haunter (N25) > Gengar  
(Intercambiado)

Situado en la Torre Pokémon

Todos los Niveles - Lengüetazo · Todos los Niveles - Rayo

Confuso Todos los Niveles - Tinieblas · Nivel 27 - Hipnosis · Nivel 35 - Come Sueños



## GENGAR

**Fantasma/Veneno**

**Gastly > Haunter (N25) > Gengar**  
(Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 29 - Hipnosis • Nivel 38 - Come Sueños



## GEODUDE



**Roca/Tierra**

**Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)**

Situado en el Mt. Moon, en el Túnel Roca y en Calle Victoria  
Todos los Niveles - Placaje • Nivel 11 - Rizo Defensa • Nivel 16 - Lanza Rocas • Nivel 21 - Autodestrucción • Nivel 26 - Fortaleza • Nivel 31 - Terremoto • Nivel 36 - Explosión

## GLOOM (SÓLO EN ROJO)

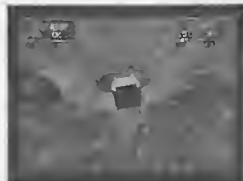
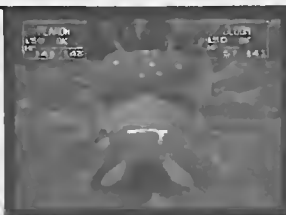
**Planta/Veneno**

**Oddish > Gloom (N21) > Vileplume**  
(Piedra Hoja)

Situado en las Rutas 12-15

Nivel 28 - Ácido • Nivel 38 - Danza

Pétalo • Nivel 52 - Rayo Solar



## GOLBAT

**Veneno/Volador**

**Zubat > Golbat (N22)**

Situado en Isla Espuma y Calle Victoria

Nivel 32 - Ataque Ala • Nivel 43 - Niebla

## GOLDEEN

**Agua**

**Goldeen > Seaking (N33)**

Situado en cualquier lugar donde haya agua

Todos los Niveles - Picotazo • Todos los

Niveles - Látigo • Nivel 19 - Supersónico •

Nivel 24 - Cornada • Nivel 31 - Ataque

Furia • Nivel 37 - Cascada • Nivel 45 - Perforador • Nivel 54 - Agilidad



## POKÉMON STADIUM

### GOLDUCK

**Agua**

**Psyduck > Golduck (N33)**

Situado en Isla Canela

Nivel 39 – Confusión · Nivel 48 – Golpes Furia

· Nivel 59 – Hidro Bomba



### GOLEM

**Roca/Tierra**

**Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 29 - Fortaleza · Nivel 36 –

Terremoto · Nivel 43 - Explosión

### GRAVELER

**Roca/Tierra**

**Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)**

Situado en Calle Victoria

Nivel 29 – Fortaleza · Nivel 36 – Terremoto

· Nivel 43 – Explosión



### GRIMER

**Veneno**

**Grimer > Muk (N38)**

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles – Destructor · Todos los

Niveles – Anulación · Nivel 30 – Gas

Veneno · Nivel 33 – Reducción · Nivel 37

– Residuos · Nivel 42 – Fortaleza · Nivel 48

– Chirrido · Nivel 55 – Armad. Ácida



### GROWLITHE (SÓLO EN ROJO)

**Fuego**

**Growlithe > Arcanine (Piedra Fuego)**

Situado en la Mansión Pokémon y en las Rutas 6-7

Todos los Niveles – Mordisco · Todos los

Niveles – Rugido · Nivel 18 – Ascuas ·

Nivel 23 - Malicioso · Nivel 30 - Derribo ·

Nivel 39 - Agilidad · Nivel 50 - Lanzallamas



## GYARADOS

**Agua/Volador**

Magikarp > Gyarados (N20)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 20 - Mordisco · Nivel 25 - Furia

Dragón · Nivel 32 - Malicioso · Nivel 41 -

Hidro Bomba · Nivel 52 - Hiper Rayo



## HAUNTER

**Fantasma/Veneno**

Gastly > Haunter (N25) > Gengar (Intercambiado)

Situado en la Torre Pokémon

Nivel 29 - Hipnosis · Nivel 38 - Come Sueños

## HITMOCHAN

**Lucha**

No evoluciona

Situado en Ciudad Azafrán

Todos los Niveles - Puño Cometa ·

Todos los Niveles - Agilidad · Nivel 33

Puño Fuego · Nivel 38 - Puño Hielo ·

Nivel 43 Puño Trueno · Nivel 48 - Mega

Puño · Nivel 53 - Contador



## HITMONLEE

**Lucha**

No evoluciona

Situado en Ciudad Azafrán

Todos los Niveles - Doble Patada · Todos los

Niveles - Meditación · Nivel 33 - Patada Giro ·

Nivel 38 - Patada Salto · Nivel 43 - Foco Energía ·

Nivel 48 - Patada S. Alta · Nivel 53 - Mega Patada



## HORSEA

**Agua**

Horsea > Seadra

Situado en Isla Canela y en Isla Espuma

Todos los Niveles - Burbuja · Nivel 19 -

Pantallahumo · Nivel 24 - Malicioso · Nivel

30 - Pistola Agua · Nivel 37 - Agilidad ·

Nivel 45 - Hidro Bomba



## POKÉMON STADIUM

### HYPNO

**Psíquico**

**Drowzee > Hypno (N26)**

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 33 - Gas Venenoso · Nivel 37 - Psíquico

· Nivel 43 - Meditación



### IVYSAUR

**Planta/Veneno**

**Bulbasaur > Ivysaur (N16) >**

**Venusaur (N32)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 13 - látigo Ceba · Nivel 22 -

Polvo Veneno · Nivel 30 - Hoja Afilada ·

Nivel 38 - Desarrollo · Nivel 46 -

Somnífero · Nivel 54 Rayo Solar



### JIGGLYPUFF

**Normal**

**Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar)**

Situado en la Ruta 3

Todos los Niveles - Canto · Nivel 9 - Destructor · Nivel

14 - Anulación · Nivel 19 - Rizo Defensa · Nivel 24 - Doblebofetón ·

Nivel 29 - Descanso · Nivel 34 - Golpe Cuerpo · Nivel 39 Doble Filo



### JOLTEON

**Eléctrico**

**Eevee > Jolteon (Piedra Trueno)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 27 - Ata. Rápido · Nivel 31 - Impactrueno ·

Nivel 37 - látigo · Nivel 40 - Onda Trueno ·

Nivel 42 - Doble Patada · Nivel 44 - Agilidad · Nivel 48 - Pin Misil ·

Nivel 54 - Trueno

### JYNX

**Hielo/Psíquico**

**No evoluciona**

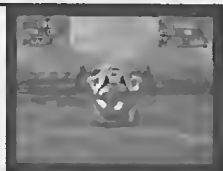
Situado en Ciudad Celeste

Todos los Niveles - Destructor · Todos los

Niveles - Beso Amoroso · Nivel 15 - Canto ·

Nivel 23 - Doblebofetón · Nivel 31 - Puño

Hielo · Nivel 39 - Meditación · Nivel 47 - Ventisca





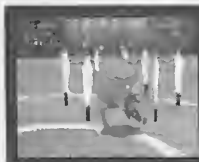
## KABUTO

**Roca/Agua**

Kabuto > Kabutops (N40)

Situado en la Isla Canela

Todos los Niveles - Arañazo · Todos los Niveles - Fortaleza · Nivel 34 - Absorber · Nivel 39 - Cuchillada · Nivel 44 - Malicioso · Nivel 49 - Hidro Bomba



## KABUTOPS

**Roca/Agua**

Kabuto > Kabutops (N40)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 46 - Malicioso · Nivel 53 - Hidro Bomba

## KADABRA

**Psíquico**

Abra > Kadabra (N16) >

Alakazam (Intercambiado)

Situado en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles - Teletransporte ·

Todos los Niveles - Confusión · Nivel

20 - Anulación · Nivel 27 - Psico Rayo

· Nivel 31 - Recuperación · Nivel 38 -

Psíquico · Nivel 42 - Reflejo



## KAKUNA

**Bicho/Veneno**

Weedle > Kakuna (N7) > Beedrill (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 24-25

Todos los Niveles - Fortaleza

## KANGASKHAN

**Normal**

No evoluciona

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles - Puño Cometa ·

Todos los Niveles - Furia · Nivel 26

- Mordisco · Nivel 31 - Látigo ·

Nivel 36 - Mega Puño · Nivel 41 -

Malicioso · Nivel 46 - Puño-Mareo



## POKÉMON STADIUM



### KINGLER

**Agua**

**Krabby > Kingler(N28)**

Situado en la Ruta 22

Nivel 34 - Pisotón · Nivel 42 - Martillazo ·

Nivel 49 - Fortaleza

### KOFFING

**Veneno**

**Koffing > Weezin (N35)**

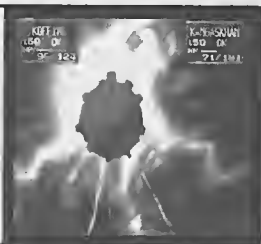
Situado en la Mansión Pok

Todos los Niveles - Placaje · Todos los Niveles

- Polución · Nivel 32 - Resíduos · Nivel 37 -

Pantallahumo · Nivel 40 - Autodestrucción ·

Nivel 45 - Niebla · Nivel 48 - Explosión



### KRABBY

**Agua**

**Krabby > Kingler(N28)**

Está en cualquier parte donde haya agua

Todos los Niveles - Burbuja · Todos los

Niveles - Malicioso · Nivel 20 - Agarre ·

Nivel 25 - Guillotina · Nivel 30 - Pisotón ·

Nivel 35 - Martillazo · Nivel 40 - Fortaleza

### LAPRAS

**Agua/Hielo**

**No evoluciona**

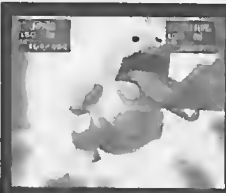
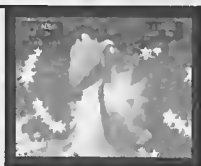
Situado en Silph S. A.

Todos los Niveles - Pistola Agua · Todos los

Niveles - Gruñido · Nivel 16 - Canto · Nivel 20

Neblina · Nivel 25 - Golpe Cuerpo · Nivel 31 - Rayo Confuso · Nivel 38

- Rayo Hielo · Nivel 46 - Hidro Bomba



### LICKITUNG

**Normal**

**No evoluciona**

Situado en la Ruta 18

Todos los Niveles - Repetición · Todos los

Niveles - Supersónico · Nivel 7 - Pisotón · Nivel

15 - Anulación · Nivel 23 - Giro Defensa · Nivel

31 - Portazo · Nivel 39 - Chirrido



## MACHAMP

**Lucha**

**Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 36 – Foco Energía · Nivel 44 – Mov. Sísmico · Nivel 52 – Sumisión

## MACHOKE

**Lucha**

**Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)**

Situado en Calle Victoria

Nivel 36 – Foco Energía · Nivel 44 – Mov. Sísmico · Nivel 52 – Sumisión



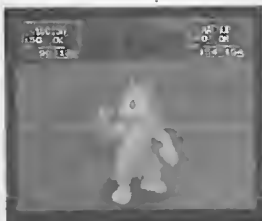
## MACHOP

**Lucha**

**Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)**

Situado en el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Golpe Karate · Nivel 20 – Patada Baja · Nivel 25 – Malicioso · Nivel 32 – Foco Energía · Nivel 39 – Mov. Sísmico · Nivel 46 – Sumisión



## MAGIKARP

**Agua**

**Magikarp > Gyrados (N20)**

Situado en las Rutas 3, 12, 18 y en Ciudad Fucsia  
Todos los Niveles - Salpicadura · Nivel 15 - Placaje



## MAGMAR (SÓLO EN AZUL)

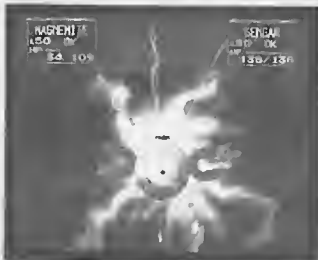
**Fuego**

**No Evoluciona**

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles - Ascuas · Nivel 36 – Malicioso · Nivel 39 – Rayo Confuso · Nivel 43 – Puño Fuego · Nivel 48 – Pantallahumo · Nivel 52 – Polución · Nivel 55 – Lanzallamas

## POKÉMON STADIUM



### MAGNEMITE

**Eléctrico**

**Magnemite > Magneton (N30)**

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Placaje · Nivel 21

– Bomba Sónica · Nivel 25 –

Impactrueno · Nivel 29 – Supersónico

· Nivel 35 – Onda Trueno · Nivel 41 –

Rapidez · Nivel 47 – Chirrido

### MAGNETON

**Eléctrico**

**Magnemite > Magneton (N30)**

Situado en la Central Energía

Nivel 38 – Onda Trueno · Nivel 46 – Rapidez ·

Nivel 54 – Chirrido



### MANKEY (SÓLO EN ROJO)

**Lucha**

**Mankey > Primeape (N28)**

Situado en las Rutas 5-8

Todos los Niveles – Arañazo · Todos los Niveles –

Malicioso · Nivel 15 – Golpe Karate · Nivel 21 –

Ataque Furia · Nivel 27 – Foco Energía · Nivel 36

– Mov Sísmico · Nivel 39 – Golpe



### MAROWAK

**Tierra**

**Cubone > Marowak (N28)**

Situado en Calle Victoria y en la Mazmorra Rara

Nivel 33 – Foco Energía · Nivel 41 – Golpe ·

Nivel 48 – Huesomerang · Nivel 55 – Furia



### MEOWTH (SÓLO EN AZUL)

**Normal**

**Meowth > Persian (N28)**

Situado en las Rutas 5-8

Todos los Niveles – Arañazo · Todos los Niveles –

Gruñido · Nivel 12 – Mordisco · Nivel 17 –

Día de Pago · Nivel 24 – Chirrido · Nivel 33 –

Golpes Furia · Nivel 44 – Cuchillada





## METAPOD

**Bicho**

Caterpie > Metapod (N7) > Butterfree (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 24-25  
Todos los Niveles - Fortaleza

## MEW

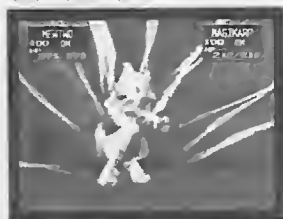
**Psíquico**

**No evoluciona**

Situado en las presentaciones promocionales de Nintendo  
Todos los Niveles - Destructor · Nivel 10 - Transformación · Nivel 20 - Mega Puño · Nivel 30 - Metrónomo · Nivel 40 - Psíquico



## MEWTWO



**Psíquico**

**No evoluciona**

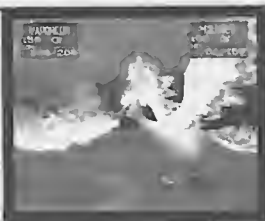
Situado en la Mazmorra Rara  
Todos los Niveles - Confusión · Todos los Niveles - Anulación - Todos los Niveles - Rapidez · Nivel 63 - Barrera · Nivel 66 - Psíquico · Nivel 70 - Recuperación · Nivel 75 - Neblina · Nivel 81 - Amnesia

## MOLTRES

**Fuego/Volador**

**No evoluciona**

Situado en Calle Victoria  
Todos los Niveles - Picotazo · Todos los Niveles - Giro Fuego · Nivel 51 - Malicioso · Nivel 55 - Agilidad · Nivel 60 - Ataque Aéreo



## MR MIME

**Psíquico**

**No evoluciona**

Situado en la Ruta 2  
Todos los Niveles - Confusión · Todos los Niveles - Barrera · Nivel 23 - Pantalla Luz · Nivel 31 - Doblebofetón · Nivel 39 - Meditación · Nivel 47 - Sustituto

## POKÉMON STADIUM



### MUK

**Veneno**

Grimer > Muk (N38)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 45 – Fortaleza · Nivel 53 – Chirrido ·

Nivel 60 – Armad. Ácida

### NIDOKING

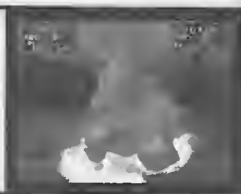
**Veneno/Tierra**

Nidoran (M) > Nidorino (N16) >

Nidoking (Piedra Luna)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 23 – Golpe



### NIDOQUEEN

**Veneno/Tierra**

Nidoran (H) > Nidorina (N16) >

Nidoqueen (Piedra Luna)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 14 – Picotazo Ven. · Nivel 23 –

Golpe Cuerpo

### NIDORAN (M)

**Veneno**

Nidoran (M) > Nidorino (N16) >

Nidoking (Piedra Luna)

Situado en la Zona Safari y en la Ruta 22

Todos los Niveles – Malicioso · Todos los

Niveles – Placaje · Nivel 8 – Cornada · Nivel

14 – Picotazo Ven. · Nivel 21 – Foco Energía · Nivel 29 – Ataque Furia ·

Nivel 36 – Perforador · Nivel 43 – Doble Patada



### NIDORAN (H)

**Veneno**

Nidoran (H) > Nidorina (N16) >

Nidoqueen (Piedra Luna)

Situado en la Zona Safari y en las Rutas 6 y 22

Todos los Niveles – Gruñido · Todos los

Niveles – Placaje · Nivel 8 – Arañazo · Nivel

14 – Picotazo Ven. · Nivel 21 – Látigo · Nivel 29 – Mordisco · Nivel 36 – Golpes Furia · Nivel 43 – Doble Patada

## NIDORINA



**Veneno**

**Nidoran (H) > Nidorina (N16) > Nidoqueen (Piedra Luna)**

Situado en la Zona Safari

Nivel 14 – Picotazo Ven. · Nivel 23 – Látigo ·  
Nivel 32 – Mordisco · Nivel 41 – Golpes  
Furia · Nivel 50 – Doble Patada

## NIDORINO

**Veneno**

**Nidoran (M) > Nidorino (N16) > Nidoking (Piedra Luna)**

Situado en la Zona Safari y en la Ruta 11

Nivel 23 – Foco Energía · Nivel 32 – Ataque  
Furia · Nivel 41 – Perforador · Nivel 50 – Doble Patada



## NINETALES (SÓLO EN AZUL)

**Fuego**

**Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)**

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Mov. aprendidos de Vulpix

## ODDISH (SÓLO EN ROJO)

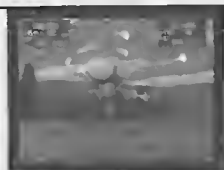
**Planta/Veneno**

**Oddish > Gloom (N21) > Vileplume (Piedra Hoja)**

Situado en las Rutas 5-6, 12-15 y 24-25

Todos los Niveles – Absorber · Nivel 15 – Polvo

Veneno · Nivel 17 – Paralizador · Nivel 19 – Somnífero · Nivel 24 –  
Ácido · Nivel 33 – Danza Pétalo · Nivel 46 – Rayo Solar



## OMANYTE

**Roca/Agua**

**Omanyte > Omastar (N40)**

Situado en la Isla Canela

Todos los Niveles – Pistola Agua ·

Todos los Niveles – Refugio · Nivel  
34 – Cornada · Nivel 39 – Malicioso  
· Nivel 46 – Clavo Cañón Nivel 53 –  
Hidro Bomba

## POKÉMON STADIUM



### OMASTAR

**Roca/Agua**

**Omanyte > Omastar (N40)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 44 – Clavo Cañón

Nivel 49 – Hidro Bomba

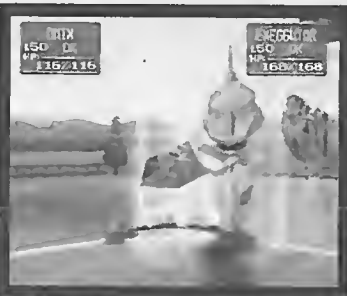
### ONIX

**Roca/Tierra**

**No evoluciona**

Situado en el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Chirrido · Nivel 15 – Atadura · Nivel 19 – Lanza Rocas (Roca) · Nivel 25 – Furia · Nivel 33 – Portazo · Nivel 43 – Fortaleza



### PARAS

**Bicho/Planta**

**Paras > Parasect (N24)**

Situado en el Mt. Moon y en la Zona Safari

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 13 – Paraliza-dor · Nivel 20 – Chupa Vidas · Nivel 27 – Esporas · Nivel 34 – Cuchillada · Nivel 41 – Desarrollo

### PARASECT

**Bicho/Planta**

**Paras > Parasect (N24)**

Situado en la Zona Safari

Nivel 30 – Esporas · Nivel 39 – Cuchillada · Nivel 48- Desarrollo



### PERSIAN (SÓLO EN AZUL)

**Normal**

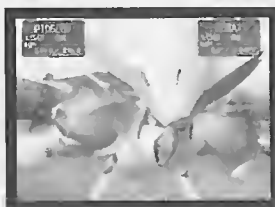
**Meowth > Persian (N28)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 37 – Golpes Furia

Nivel 51 – Cuchillada





## PIDGEOT

**Normal/Volador**

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 44 - Agilidad

Nivel 54 - Reflejo

## PIDGEOTTO

**Normal/Volador**

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

Situado en la Ruta 15

Nivel 21 - Remolino · Nivel 31 - Ataque Ala ·

Nivel 40 - Agilidad · Nivel 49 - Reflejo



## PIDGEY



**Normal/Volador**

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

Situado en todas partes

Todos los Niveles - Tornado · Nivel 5 -

Ataque-Arena · Nivel 12 - Ata. Rápido ·

Nivel 19 - Remolino · Nivel 28 - Ataque-

Ala · Nivel 36 - Agilidad · Nivel 44 -

Reflejo

## PIKACHU

**Eléctrico**

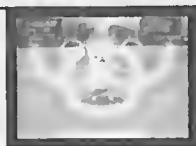
Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)

Situado en el Bosque Verde y en la Central Energía

Todos los Niveles - Impactrueno · Todos los

Niveles - Chirrido · Nivel 9 - Onda Trueno · Nivel 16 - Ata. Rápido ·

Nivel 26 - Rapidez · Nivel 33 - Agilidad · Nivel 43 - Trueno



## PINSIR (SÓLO EN AZUL)

**Bicho**

No evoluciona

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles - Agarre · Nivel - 25 -

Mov. Sísmico · Nivel 30 - Guillotina · Nivel

36 - Foco Energía · Nivel 43 - Fortaleza ·

Nivel 49 - Cuchillada · Nivel 54 - Danza Espada

## POKÉMON STADIUM

### POLIWAG

Agua



**Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)**

Situado en Pueblo Paleta y en Ciudad Verde  
Todos los Niveles – Burbuja · Nivel 16 –  
Hipnosis · Nivel 19 – Pistola Agua · Nivel 25  
– Doblebofetón · Nivel 31 – Golpe Cuerpo ·  
Nivel 38 – Amnesia · Nivel 45 – Hidro Bomba

### POLIWHIRL

Agua

**Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 26 – Doblebofetón · Nivel 33 – Golpe  
Cuerpo · Nivel 41 – Amnesia · Nivel 49 – Hidro Bomba



### POLIWRATH

Agua/Lucha

**Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)**

No está en la Isla Pokémon.

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Poliwhirl

### PONYTA

Fuego

**Ponyta > Rapidash (N40)**

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles – Ascuas · Nivel 30 –  
Látigo · Nivel 32 – Pisotón Nivel 35 –  
Gruñido · Nivel 39 – Giro Fuego · Nivel 43  
– Derribo · Nivel 48 · Agilidad



### PORYGON

Normal

No evoluciona

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles  
– Afilar · Todos los Niveles – Conversión · Nivel  
23 – Psico Rayo · Nivel 28 – Recuperación ·  
Nivel 35 – Agilidad · Nivel 42 – Tri Ataque





## PRIMEAPE (SÓLO EN ROJO)

**Lucha**

Mankey > Primeape (N28)

No está en la isla Pokémon

Nivel 37 – Mov. Sísmico · Nivel 46 – Golpe

## PSYDUCK

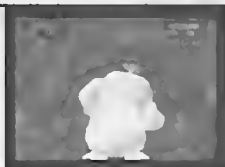
**Agua**

Psyduck > Golduck (N33)

Situado en Ciudad Celeste, Isla Espuma y en las Rutas 5-6 y 24-25

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 28 – Látigo

· Nivel 31 – Anulación · Nivel 36 – Confusión · Nivel 43 – Golpes Furia · Nivel 52 – Hidro Bomba



## RAICHU

**Eléctrico**

Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Pikachu

## RAPIDASH

**Fuego**

Ponyta > Rapidash (N40)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 47 – Derribo · Nivel 55 – Agilidad



## RATICATE

**Normal**

Rattata > Raticate (N20)

Situado en las Rutas 16 y 18

Nivel 14 – Híper Colmillo · Nivel 27 – Foco Energía · Nivel 41 – Super Colmillo

## RATTATA

**Normal**

Rattata > Raticate (N20)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Placaje · Todos los

Niveles – Látigo · Nivel 7 – Ata. Rápido ·

Nivel 14 – Híper Colmillo · Nivel 23 –

Foco Energía · Nivel 34 – Super Colmillo



## POKÉMON STADIUM



### RHYDON

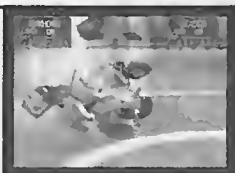
**Tierra/Roca**

Rhyhorn > Rhydon (N42)

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 48 – Perforador · Nivel 55 – Malicioso ·

Nivel 64 – Derribo



### RHYHORN

**Tierra/Roca**

Rhyhorn > Rhydon (N42)

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles – Cornada · Nivel 30 –

Pisotón · Nivel 35 – Látigo · Nivel 40 – Ata.

Furia · Nivel 45 – Perforador · Nivel 50 – Malicioso · Nivel 55 – Derribo

## SANDSHREW (SÓLO EN AZUL)



**Tierra**

Sandshrew > Sandslash (N22)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 10 – Ataque-

Arena · Nivel 17 – Cuchillada · Nivel 24 – Picotazo

Ven. · Nivel 31 – Rapidez · Nivel 38 – Golpes Furia

## SANDSLASH (SÓLO EN AZUL)

**Tierra**

Sandshrew > Sandslash (N22)

Situado en la Ruta 23

Nivel 27 – Picotazo Ven. · Nivel 36 –

Rapidez · Nivel 47 – Golpes Furia



## SCYTHYR (SÓLO EN ROJO)



**Bicho/Volador**

**No evoluciona**

Situado en Ciudad Azulona y  
en la Zona Safari

Todos los Niveles – Ata.

Rápido · Nivel 17 – Malicioso

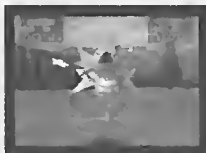
· Nivel 20 – Foco Energía ·

Nivel 24 – Doble Equipo ·

Nivel 29 – Cuchillada · Nivel

35 – Danza Espada · Nivel 42 –

Agilidad



## SEADRA

**Agua**

Horsea > Seadra (N32)

Situado en Isla Espuma y en la Ruta 22

Nivel 41 – Agilidad · Nivel 52 – Hidro Bomba

## SEAKING

**Agua**

Goldeen > Seaking (N33)

Situado en Ciudad Fucsia y en la Ruta 22

Nivel 39 – Cascada · Nivel 48 – Perforador ·

Nivel 54 – Agilidad



## SEEL



**Agua**

Seel > Dewgong (N34)

Situado en Isla Canela y en Isla Espuma

Todos los Niveles – Golpe Cabeza ·

Nivel 30 – Gruñido · Nivel 35 – Rayo

Aurora · Nivel 40 – Descanso · Nivel 45

– Derribo · Nivel 50 – Rayo Hielo

## SHELLDER

**Agua**

Shellder > Cloyster (Piedra Agua)

Situado en Ciudad Carmín, Isla Canela

y en Isla Espuma

Todos los Niveles – Placaje · Todos los

Niveles – Refugio · Nivel 18 –

Supersónico · Nivel 23 – Tenaza · Nivel

30 – Rayo Aurora · Nivel 39 – Malicioso · Nivel 50 – Rayo Hielo



## SLOWBRO

**Agua/Psíquico**

Slowpoke > Slowbro (N37)

Situado en la Mansión Pokémon

Nivel 44 – Amnesia · Nivel 55 –

Psíquico

## POKÉMON STADIUM



### SLOWPOKE

**Agua/Psíquico**

**Slowpoke > Slowbro (N37)**

Situado en Isla Espuma

Todos los Niveles – Confusión ·

Nivel 18 – Anulación · Nivel 22 –

Golpe Cabeza · Nivel 27 – Gruñido

· Nivel 33 – Pistola Agua · Nivel 40

– Amnesia · Nivel 48 – Psíquico

### SNORLAX

**Normal**

**No evoluciona**

Situado en las Rutas 12 y 16

Todos los Niveles – Golpe Cabeza · Todos

los Niveles – Amnesia · Todos los Niveles –

Descanso · Nivel 35 – Golpe Cuerpo · Nivel

41 – Fortaleza · Nivel 48 – Doble Filo · Nivel 56 – Híper Rayo



### SPEAROW

**Normal/Volador**

**Spearow > Fearow (N20)**

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los

Niveles – Gruñido · Nivel 9 – Malicioso ·

Nivel 15 – Ataque Furia · Nivel 22 – Reflejo ·

Nivel 29 – Pico Taladro · Nivel 36 – Agilidad



### SQUIRTLE

**Agua**

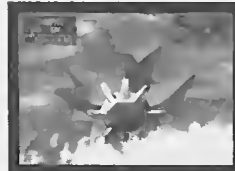
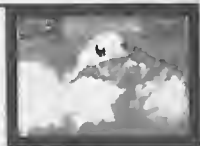
**Squirtle > Wartortle (N16) > Blastoise**

Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles –

Látigo · Nivel 8 – Burbuja · Nivel 15 – Pistola Agua · Nivel 22 – Mordisco ·

Nivel 28 – Refugio · Nivel 35 – Cabezazo · Nivel 42 – Hidro Bomba



### STARMIE

**Agua/Psíquico**

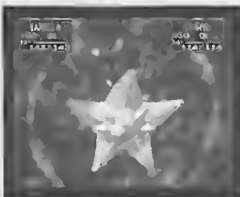
**Staryu > Starmie (Piedra Agua)**

No está en la Isla Pokémon

**NO APRENDE**

## **STARYU**

**Agua/Psíquico**



**Staryu > Starmie (Piedra Agua)**

Situado en Isla Espuma y en Isla Canela

Todos los Niveles - Placaje · Nivel 17 - Pistola Agua · Nivel 22 - Fortaleza · Nivel 27 - Recuperación · Nivel 32 - Rapidez · Nivel 37 - Reducción · Nivel 42 - Pantalla Luz · Nivel 47 - Hidro Bomba

## **TANGELA**

**Planta**

**No evoluciona**

Situado en Isla Canela

Todos los Niveles - Restricción · Todos los

Niveles - Atadura · Nivel 29 - Absorber · Nivel

32 - Polvo Veneno · Nivel 36 - Paralizador · Nivel 39 - Somnifero ·

Nivel 45 - Portazo · Nivel 49 - Desarrollo



## **TAUROS**

**Normal**

**No evoluciona**

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles - Placaje · Nivel 21 - Piso-tón · Nivel 28 - Látigo · Nivel 35 - Malicioso

· Nivel 44 - Furia · Nivel 51 - Derribo

## **TENTACOO**

**Agua/Veneno**

**Tentacool > Tentacruel (N30)**

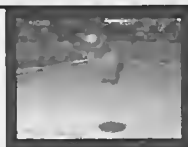
Situado en las Rutas 12 y 18

Todos los Niveles - Ácido · Nivel 7 - Supersónico ·

Nivel 13 - Repetición · Nivel 18 - Picozazo Ven. · Nivel 22 - Pistola

Agua · Nivel 27 - Restricción · Nivel 33 - Barrera · Nivel 40 - Chirrido ·

Nivel 48 - Hidro Bomba



## **TENTACRUEL**

**Agua/Veneno**

**Tentacool > Tentacruel (N30)**

No está en la Isla Pokémon

Nivel 35 - Barrera · Nivel 43 - Chirrido · Nivel 50 - Hidro Bomba

# POKÉMON STADIUM

## VAPOREON



### Agua

Eevee > Vaporeon (Piedra Agua)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 27 – Ata. Rápido · Nivel 31 –  
Pistola Agua · Nivel 37 – Látigo Nivel  
40 – Mordisco · Nivel 42 – Armad.  
Ácida · Nivel 44 – Niebla · Nivel 48 –  
Neblina · Nivel 54 – Hidro Bomba

## VENOMOTH

### Bicho/Veneno

Venonat > Venomoth (N31)

Situado en la Zona Safari, en Calle  
Victoria y en la Mazmorra Rara  
Nivel 38 – Psico-Rayo · Nivel 43 –  
Somnífero · Nivel 50 – Psíquico



## VENONAT

### Bicho/Veneno

Venonat > Venomoth (N31)

Situado en las Rutas 12-15 y en la Zona Safari  
Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles  
– Anulación · Nivel 24 – Polvo Veneno · Nivel

27 – Chupa Vidas · Nivel 30 – Paralizador · Nivel 35 – Psico-Rayo ·  
Nivel 38 – Somnífero · Nivel 43 – Psíquico

## VENUSAUR

### Planta/Veneno

Bulbasaur > Ivysaur (N16) > Venusaur (N32)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 43 – Desarrollo · Nivel 55 – Somnífero ·  
Nivel 65 – Rayo Solar



## VICTREEBELL (SÓLO EN AZUL)

### Planta/Veneno

Bellsprout > Weepinbell (N21) >  
Victreebel (Piedra Hoja)

No está en la Isla Pokémon  
Todos los Niveles – Movimlentos  
aprendidos de Weepinbell





## VILEPLUME

**Planta/Veneno**

Oddish > Gloom (N21) > Villeplume (Piedra Hoja)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Gloom

## VOLTORB

**Eléctrico**

Voltrob > Electrode (N30)

Situado en la Central Energía y en las Rutas 9-10

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Chirrido · Nivel 17 – Bomba Sónica · Nivel 22 – Autodestrucción · Nivel 29 – Pantalla Luz · Nivel 36 – Rapidez · Nivel 43 – Explosión



## VULPIX (SÓLO EN ROJO)



**Fuego**

Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)

Situado en la Mansión Pokémon y en la Rutas 7-8

Todos los Niveles – Ascuas · Todos los Niveles – Látigo · Nivel 16 – Ata. Rápido · Nivel 21 – Rugido · Nivel 28 – Rayo Confuso · Nivel 35 – Lanzallamas · Nivel 42 – Giro Fuego

## WARTORTLE

**Agua**

Squirtle > Wartortle (N16) > Blastoise

No está en la Isla Pokémon

Nivel 15 – Pistola Agua · Nivel 24 – Mordisco · Nivel 31 – Refugio · Nivel 39 – Cabezazo · Nivel 47 – Hidro Bomba



## WEEDLE

**Bicho/Veneno**

Weedle > Kakuna > (N7) >

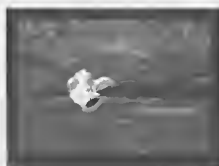
Beedrill (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 2, 24 y 25

Todos los Niveles – Picotazo Ven. · Todos los Niveles – Disp. Demora

## POKÉMON STADIUM

### WEEPINBELL (SÓLO EN AZUL)



**Planta/Veneno**

Bellsprout > Weepinbell (N21) >

Victreebel (Piedra Hoja)

Situado en las Rutas 12-15

Nivel 23 – Paralizador · Nivel 29 – Ácido · Nivel

38 – Hoja Afilada · Nivel 49 – Portazo

### WEEZING

**Veneno**

Koffing > Weezing (N35)

Situado en la Mansión Pokémon

Nivel 39 – Pantallahumo · Nivel 43 –

Autodestrucción · Nivel 49 – Niebla ·

Nivel 53 – Explosión



### WIGGLYTUFF

**Normal**

Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar)

Situado en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Jigglypuff

### ZAPDOS

**Eléctrico/Volador**

No evoluciona

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Impactrueno · Todos los

Niveles – Pico Taladro · Nivel 51 – Trueno ·

Nivel 55 – Agilidad · Nivel 60 – Pantalla Luz



### ZUBAT

**Veneno/Volador**



Zubat > Golbat (N22)

Situado en el Mt. Moon, el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Chupa Vidas · Nivel

10 – Supersónico · Nivel 15 – Mordisco

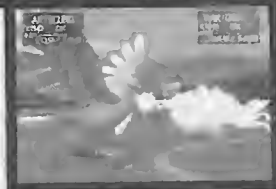
· Nivel 21 – Rayo Confuso · Nivel 28 –

Ataque Ala · Nivel 36 – Niebla

# TRUCOS

## CAMBIA EL COLOR DE LOS POKÉMON

El color de tus Pokémon depende del nombre que les des. Usa alternativamente letras mayúsculas y minúsculas para obtener un monstruo rojo, o sólo minúsculas para lograr otros efectos. ¡Tienes muchas combinaciones!



## KIDS CLUB SÚPER DIFÍCIL

Gana "¿Quién es el mejor?" cinco veces seguidas contra los oponentes del modo difícil de la CPU, y abrirás el modo "Súper".

## PSYDUCK AMNESIA

Si colocas los 151 Pokémon en el Salón de la Fama podrás hacerte con Psyduck Amnesia, un Psyduck normal que ha aprendido el poderoso movimiento Amnesia.

## DODUO GAME BOY

Vence en la Poké Copa y recibirás este Pokémon como recompensa. Con él podrás jugar *Pokémon Rojo/Azul* el doble de rápido en la Torre Pokémon, usando los botones C.

## DODRIO GAME BOY

Este monstruo será tu recompensa por terminar la Súper Copa. Con él podrás jugar el juego de Game Boy tres veces más rápido.

## POKÉMON EXTRA

En la zona del Castillo, acaba con cada jefe y recibirás como premio uno de estos ocho raros Pokémon: Bulbasaur, Charmander, Eevee, Hitmonchan, Hitmonlee, Kabuto, Omanyte y Squirtle.

## MODO R-2

Termina el juego completo (todas las Copas, el Castillo, la batalla contra Mewtwo y el Salón de la Fama) y accederás al Modo Difícil. Ahora todas las batallas serán a Nivel 100, pero podrás alquilar pequeños Mew para que te echen una mano. Pulsa C-derecha en la pantalla de títulos para regresar al modo normal.

# **TONY HAWK'S SKATEBOARDING**

---

## **TODAS LAS CINTAS**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-derecha, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.

## **PARTICIPA EN UNA CARRERA PRIVADA**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-izquierda, C-abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.

## **ACCIÓN RALENTIZADA**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.

## **AUMENTA LA VELOCIDAD**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

## **MÁS OPORTUNIDADES**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.

## **TODOS LOS AJUSTES EN 10**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, C-abajo.

## **TODOS LOS AJUSTES EN 13**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo.

## **BALANCE PERFECTO**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.

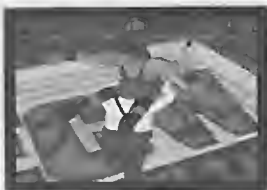
## **ALTA VELOCIDAD**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-Arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.

## **MULTIPLICAR LOS PUNTOS POR 10**

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda

# ECW HARDCORE



## **BÚRLATE DEL Oponente**

Pulsa A y C-izquierda para ejecutar uno de las muchas burlas a los adversarios.

## **CÁMBIATE LA ROPA**

Cuando pulses A para elegir a tu personaje, mantén pulsado C-izquierda y C-arriba para un primer tipo de ropa, C-derecha y C-arriba para el segundo, o C-izquierda y C-abajo para el tercero.

## **CONSIGUE A BILL ALFONSO**

Gana un torneo jugando con Rob Van Dam y podrás fichar al maravilloso Bill.

## **CONSIGUE A JEFF JONES**

Finaliza un torneo con Mike Awesome para obtener el control sobre el Árbitro.

## **AUMENTA ALGUNAS PARTES DEL CUERPO**

Gana un torneo con Rhino para entrar en el modo Cabezas Grandes; con Jason para entrar en el de Manos Grandes y con Balls para obtener Pies Grandes.

## **CAMBIOS DE CABEZAS**

Finaliza un torneo con Louie para abrir el modo Cabeza Aleatoria o gana usando a Tad para tener cualquier cabeza. También puedes darle a tus luchadores cabezas minúsculas si terminas un torneo con Roadkill.

## **MODO HANGMEN (VERDUGOS)**

Para abrir este modo necesitas ganar un torneo peleando con Big Sal.

## **MODO GORDIFLÓN**

Finaliza un torneo con Spike para activar este truco.

## **MODO EGO**

Usa a Chris para ganar un torneo y accederás a él.

## **BONUS DE CREACIÓN DE LUCHADORES**

Gana un torneo usando a Tommy para abrir los luchadores restantes.

## BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

# BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

### BANDAS EXTRA

Introduce TRDDYBRRKS en la pantalla de códigos para activa la Banda 1 en el multijugador. Puedes repetir este truco para crear hasta cuatro bandas por defecto y todos los tanques y armas que uses en cada uno se mantendrán incluso después de que hagas un reset en tu N64.



### TODAS LAS ARMAS

Introduce RCKTSRDGLR en la pantalla de entrada de códigos.

### INVENCIBILIDAD

Introduce HPPYHPPY en la pantalla de entrada de códigos.

### SELECCIONAR EL NIVEL

Introduce 80DYS en la pantalla de entrada de códigos.

### NIVEL DE CAMPAÑA EXTRA

Introduce WRDRB en la pantalla de entrada de códigos.

### ACCEDE A LA BANDA DE BRANDON

Introduce NNKNHCKS en la pantalla de entrada de códigos.

### SÚPER PISTOLAS BUDDIES

Pulsa A+B tras recoger 6 pistolas buddies para crear un indestructible destacamento tras de ti.



### SÚPER SWARMERS

Consigue 11 Swarmers normales y pulsa A+B para disparar continuamente tus Swarmers.



### SÚPER BABY NUKES

Recoge 11 Baby Nukes y luego pulsa A+B para volar el paisaje.



### CAMPO MINADO CON BOUNCING BETTYS

Pulsa A+B cuando tengas 40 Bouncing Bettys para conseguir un Bouncing Betty descomunal.

### CAMPO MINADO GIGANTE

Recolecta 60 minas normales y pulsa A+B para crear un peligroso campo minado tras de ti.

### LÁSER REBOTADOR

Activa el truco de Todas las Armas y luego recoge un Láser y pulsa A+B para que rebote.

### CLONACIÓN DE TANQUES

Activa el truco de Todas las Armas y luego recoge una capa y pulsa A+B para obtener un duplicado de tu tanque.

### MÚLTIPLES FLECHAS

Activa el truco de Todas las Armas y luego encuentra una flecha y pulsa A+B para aumentar su potencia.

### LANZALLAMAS DE TRES DIRECCIONES

Activa el truco de Todas las Armas y luego hazte con un Lanzallamas y pulsa A+B para dispararlo en tres direcciones.



## VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

# VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE



### DAÑO FÁCIL

Dirígete directamente a la piscina de petróleo en el estado de Alaska con las armas que quieras. Abriendo fuego contra un oponente que pase cerca podrás provocarle daños adicionales gracias a las llamas que aparecen. Si tienes suerte, el chico estará ardiendo por un buen rato.

### EN LA CIMA DE LA TORRE

Hay una luz en el túnel bloqueado que está en la mitad del nivel Launch Site. Espera a que se ponga verde y luego conduce hacia la plataforma para ser llevado hasta la cima de la torre. Allí no sólo recibirás un cohete reforzador sino que podrás recoger un buen manojo de armas una vez seas lanzado desde la Plataforma.

### TRUCOS DE ARIZONA

En el nivel de Arizona, destruye una de las dos tiendas de donuts, pero deja intacto el símbolo del donuts del tejado. Verás que la gigantesca rosquilla sale rodando y mata a tus enemigos. También en este nivel, arrasa el observatorio y conduce hasta el centro del cráter de abajo y encontrarás un asteroide. Dispárale y aparecerá una horrorosa y destructiva hormiga gigante.

### PELICULILLAS

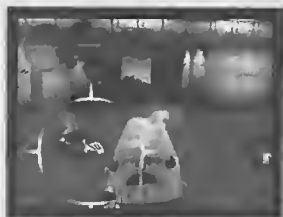
En la pantalla de posiciones, pulsa L+R e introduce LONG\_MOVIE como código.

### COCHES IGUALES EN EL MULTIJUGADOR

Pulsa L+R en la pantalla de posiciones e introduce MIXED\_CARS como código.

### COCHES BRILLANTES

Pulsa en la pantalla de posiciones L+R e introduce HI\_CEILING como código.





# SUPERCROSS 2000

## ACCEDE A LA PANTALLA DE TRUCOS

Para que puedas activar estos códigos, primero colócate en el menú 'Select Event' y luego pulsa C-arriba para que aparezca la pantalla de introducción de trucos.



## POSICIONES EXTRA DE LA CÁMARA

Introduce M0R3C4MS en la pantalla de trucos.

## MOTORISTAS LOCOS

Introduce BLOCKM3 en la pantalla de trucos.

## MOTOS GRANDES

Introduce B1GB1K3S en la pantalla de trucos.

## MOTORISTAS GRANDES

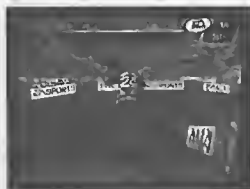
Introduce G14NTS en la pantalla de trucos.

## MÁS AGUA

Introduce B1GSPR4Y en la pantalla de trucos.

## SIEMPRE EN LA PISTA

Introduce N00FFTR4CK en la pantalla de trucos.



## SALTOS PERFECTOS

Introduce SK1PP1NG0K en la pantalla de trucos.

## SIN CABEZAS

Introduce H34DL3SS en la pantalla de trucos.

## **SUPERCROSS 2000**

### **SALTOS MEJORES**

Introduce HOP en la pantalla de trucos pulsa luego L1 para saltar bien alto.

### **GRAVEDAD JUPITERINA**

Introduce JVP1T3R en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD MARCIANA**

Introduce M4RS en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD MERCURINA**

Introduce M3RCVRY en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD LUNAR**

Introduce M00N en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD NEPTUNIANA**

Introduce N3PTVN3 en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD PLUTONIANA**

Introduce PLVT0 en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD SATURNINA**

Introduce S4TVRN en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD URANIA**

Introduce VR4NVS en la pantalla de trucos.

### **GRAVEDAD VENUSINA**

Introduce V3NVS en la pantalla de trucos.



### **SIN CHOQUES**

Introduce N0CRASH en la pantalla de trucos.

### **SIN MOTORISTAS**

Introduce N0R1D3RS en la pantalla de trucos.



ESPECIAL SUPERTRUCOS



ESPECIAL SUPERTRUCOS

**Hazte con los 150  
Pokémon y  
conviértete en el  
mejor entrenador  
de *Pokémon*  
*Stadium* con  
nuestros trucos y  
consejos para el  
combate.**

